



IMPLEMENTASI *PROJECT BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA EKSTRAKURIKULER HADROH DI SMKS T. AMIR HAMZAH INDRAPURA KABUPATEN BATUBARA

Winda Novianti¹, Muliarno², Rudi Chaniago³

STAI Tebing Tinggi¹²³

Email, windaku20@gmail.com¹, masmul2710@gmail.com², rudichaniagor@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura. Model pembelajaran yang digunakan dalam ekstrakurikuler belum sepenuhnya mengakomodasi pendekatan yang berbasis proyek atau pengalaman nyata. Pendekatan seperti Project Based Learning diyakini mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan yang menuntut kolaborasi, pemecahan masalah, dan penciptaan karya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer yang diperoleh langsung dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian ini adalah 1) Kreativitas Siswa Pada Ekstrakurikuler Hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura: Kemampuan Siswa Menghasilkan Ide dan Gagasan, Kreativitas dalam Mengembangkan Variasi Pola Tabuhan, Keberanian Melakukan Improvisasi, Kemampuan Siswa Bekerja Sama dalam Menghasilkan Karya, Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah dalam Proses Latihan, Kreativitas dalam Mempersiapkan Penampilan Hadroh dan Perkembangan Kreativitas Siswa Setelah Mengikuti Kegiatan Hadroh. 2) Implementasi Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Ekstrakurikuler Hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura: Perencanaan Proyek, Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab, Pelaksanaan Proyek Melalui Latihan dan Eksplorasi Kreativitas, Peran Pembina sebagai Fasilitator, Kreativitas Siswa, Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah, Kerja Sama dan Kolaborasi Antarsiswa, Presentasi atau Penampilan. 3) Kendala dalam pengembangan kreativitas siswa melalui project based learning pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura, kemampuan siswa yang berbeda-beda dan keterbatasan waktu latihan. Faktor Pendukung pengembangan kreativitas siswa yaitu adanya peran aktif pembina dalam memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa, adanya kerja sama antarsiswa dalam pengerjaan proyek hadroh, siswa harus mampu bekerja dalam kelompok karena setiap anggota memiliki peran yang berbeda, motivasi siswa untuk mengikuti pertunjukan menjadi faktor pendukung yang cukup kuat dan adanya kesempatan tampil dalam kegiatan sekolah.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Kreativitas, Ekstrakurikuler Hadroh.

Abstract

*This study aims to analyze the implementation of Project-Based Learning (PBL) in enhancing student creativity within the *hadroh* (Islamic percussion ensemble) extracurricular program at SMKS T. Amir Hamzah Indrapura. The instructional model currently used in the extracurricular program does not fully incorporate a project-based or real-world experience approach. It is believed that an approach such as Project-Based Learning can foster student creativity through activities that require collaboration, problem-solving, and the creation of original work. This is a qualitative study, utilizing primary data sources obtained directly through observation, interviews, and documentation. The findings of this study are as follows: 1) Student creativity in the *hadroh* extracurricular program at SMKS T. Amir Hamzah Indrapura, which encompasses students' ability to generate ideas, develop variations in rhythmic*

*patterns, improvise, collaborate in creating performances, solve problems during practice sessions, prepare for *hadroh* performances, and the overall development of their creativity through participation in the program. 2) The implementation of Project-Based Learning in the *hadroh* extracurricular program at SMKS T. Amir Hamzah Indrapura, which includes project planning, the delegation of tasks and responsibilities, project execution through practice and creative exploration, the role of the instructor as a facilitator, the fostering of student creativity, problem-solving skills, peer collaboration, and the final presentation or performance. 3) Challenges in developing student creativity through Project-Based Learning in the *hadroh* extracurricular program at SMKS T. Amir Hamzah Indrapura, specifically the varying ability levels among students and limited practice time. Factors that support the development of students' creativity include the active role of instructors in providing guidance and motivation; collaboration among students in executing *hadroh* (Islamic percussion/ensemble) projects—which requires students to work effectively in groups, as each member holds a distinct role; the students' own motivation to participate in performances; and the availability of opportunities to perform during school events.*

Keywords: *Project-Based Learning, Creativity, *Hadroh* Extracurricular Activity.*

PENDAHULUAN

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang melibatkan pembelajaran kontekstual, investigasi atau inkuiri, dan pemecahan masalah. Model ini lebih menekankan pada pemecahan masalah nyata yang terjadi setiap hari melalui pengalaman belajar praktis langsung di masyarakat. Dalam model ini, peserta didik diberikan proyek yang harus dikerjakan. Proses pemecahan masalah yang dilakukan siswa kemudian dituntut untuk berpikir kritis hingga menghasilkan suatu proyek dari penyelesaian masalah tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). Pemilihan strategi pembelajaran diserahkan kepada guru dengan menyesuaikannya dengan karakteristik bahan ajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Juni Hidayati Batubara et al., 2024).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata. Proyek-proyek yang dibuat oleh siswa mendorong berbagai kemampuan, tidak hanya pengetahuan atau masalah teknis, tetapi juga keterampilan praktis seperti mengatasi informasi yang tidak lengkap atau tidak tepat; menentukan tujuan sendiri dan kerjasama kelompok. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, berinteraksi dengan lingkungan dalam pemecahan masalah, serta melatih ketrampilan psikomotorik. Pembelajaran ini juga menggunakan masalah sebagai titik tolak berpikir dan menyelesaikan persoalan. Pada pembelajaran berbasis proyek, siswa dituntut untuk membuat produk sebagai bentuk nyata hasil belajarnya. *Project-Based Learning* atau yang disebut dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung untuk menghasilkan proyek-proyek tertentu dari kegiatan pembelajaran agar dapat mengatasi masalah belajarnya sendiri. *Project-based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah. Dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang membutuhkan kreativitas untuk membuat suatu produk yang tepat guna dari integrasi pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya.

Gap ini menunjukkan pentingnya eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas PBL dalam mendorong kreativitas siswa di jenjang SMK. PBL dinilai mampu memfasilitasi proses belajar yang lebih partisipatif, kontekstual, dan menantang secara intelektual. Dengan menekankan kolaborasi, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif siswa, PBL diyakini dapat menjadi pendekatan strategis dalam pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan (Anggipitasari & Widoningtyas, 2025).

Dalam kegiatan ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura, pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional, di mana siswa lebih banyak mengikuti arahan pelatih tanpa diberi ruang eksplorasi yang cukup untuk mengembangkan ide dan kreativitas mereka. Hal ini menyebabkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Selain itu, kemampuan kreativitas siswa dalam mengembangkan variasi irama, aransemen, maupun penampilan hadroh masih tergolong rendah. Siswa cenderung meniru pola yang sudah ada tanpa mencoba menciptakan inovasi baru. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan berpikir kreatif menjadi salah satu faktor penyebab permasalahan tersebut.

Model pembelajaran yang digunakan dalam ekstrakurikuler juga belum sepenuhnya mengakomodasi pendekatan yang berbasis proyek atau pengalaman nyata. Padahal, pendekatan seperti *Project Based Learning* diyakini mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan yang menuntut kolaborasi, pemecahan masalah, dan penciptaan karya.

Di sisi lain, masih terdapat keterbatasan dalam pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler hadroh, baik dari segi waktu latihan, fasilitas pendukung, maupun strategi pembelajaran yang inovatif. Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya potensi siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, yang membuat saya untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Implementasi *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Ekstrakurikuler Hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif yaitu penelitian yang memaparkan situasi dan kondisi atau peristiwa. Penelitian ini digunakan untuk memecahkan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi pada situasi sekarang. Dilakukan dengan menempuh langkah-langkah menghimpun informasi pengumpulan data, klasifikasi dan analisa data, interpretasi membuat kesimpulan dan laporan. Hal ini dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran tentang sesuatu keadaan secara objektif dalam suatu deskripsi situasi. Menurut Meleong dalam (Sugiyono, 2019), “penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya : Perilaku, Persepsi, Motivasi, Tindakan dan lain-lain secara holistik (kesucian), dengan deskripsi (kerusakan) dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang dialami dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.

Sedangkan Bogdan dan Taylor dalam Basrowi dan Suwandi mendefinisikan “metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Sementara itu Margono yang dikutip Zuriah mengemukakan bahwa “fungsi penelitian pendidikan khususnya dan sosial pada umumnya, adalah. membantu manusia meningkatkan kemampuannya untuk menginterpretasikan fenomena-fenomena masyarakat yang kompleks dan berkaitan, demi kemajuan dan eksistensi manusia itu sendiri” (Ibrahim et al., 2018).

Jenis Penelitian

Dilihat dari jenisnya penelitian ini termasuk penelitian studi kasus adalah metode penelitian kualitatif (terkadang kuantitatif) yang menganalisis fenomena, peristiwa, individu, atau kelompok secara mendalam, mendetail, dan utuh dalam konteks kehidupan nyata. Metode ini berfokus pada wilayah kajian sempit/mikro untuk memahami dinamika kompleks (Abdullah, 2019). Penulis menggunakan jenis penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan observasi di lapangan, wawancara terhadap sampel yang telah ditentukan, dan mengambil beberapa dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian evaluasi dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut Sugiyono, (2019), penelitian evaluasi adalah penelitian yang bertujuan untuk membandingkan suatu kejadian, kegiatan dan produk dengan standar dan program yang telah ditetapkan, sehingga penelitian evaluasi bertujuan untuk menjelaskan fenomena.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas siswa pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura

Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas siswa pada kegiatan ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura menunjukkan perkembangan yang baik. Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam memainkan alat musik hadroh, mengembangkan variasi ritme, mengombinasikan pukulan rebana, serta menyesuaikan irama dengan syair shalawat yang dibawakan. Selain itu, siswa juga mampu menampilkan ide-ide baru dalam penampilan kelompok, baik dari segi aransemen musik maupun penampilan di atas panggung.

Kegiatan ekstrakurikuler hadroh memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan bakat dan minat mereka di bidang seni musik Islami. Melalui latihan yang dilakukan secara rutin, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan musikal, meningkatkan keterampilan bermain alat musik, serta membangun rasa percaya diri. Kegiatan ekstrakurikuler pada dasarnya berfungsi sebagai wadah pengembangan kreativitas karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi, berkolaborasi, dan menghasilkan karya yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan seni musik Islami, tetapi juga menjadi media untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas tersebut berkembang melalui pengalaman langsung, interaksi kelompok, proses mencoba dan memperbaiki, serta kesempatan bagi siswa untuk menghasilkan gagasan dan karya.

Hasil wawancara juga memperlihatkan bahwa penerapan pendekatan *Project Based Learning* dapat memperkuat proses tersebut karena siswa diarahkan untuk terlibat sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, pengembangan karya, sampai evaluasi hasil proyek. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pelaksana instruksi pembina, tetapi menjadi subjek aktif yang ikut menentukan dan menghasilkan karya hadroh.

Implementasi *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Project Based Learning (PjBL) pada kegiatan ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura mampu meningkatkan kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menciptakan variasi pola tabuhan, menyusun aransemen lagu hadroh, serta menampilkan pertunjukan yang lebih menarik dan inovatif.

Penerapan PjBL diawali dengan penentuan proyek yang akan dikerjakan oleh siswa, yaitu mempersiapkan penampilan hadroh untuk berbagai kegiatan sekolah maupun perlombaan. Dalam proses tersebut, siswa diberi kesempatan untuk merencanakan konsep penampilan, menentukan lagu yang akan dibawakan, membagi tugas antaranggota kelompok, hingga

mengevaluasi hasil penampilan yang telah dilakukan. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada pelatih.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kreativitas siswa berkembang melalui proses kolaborasi dan pemecahan masalah yang muncul selama pengerjaan proyek. Siswa tidak hanya berlatih memainkan alat musik hadroh, tetapi juga belajar mengembangkan gagasan baru terkait variasi irama, teknik vokal, dan penampilan kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi serta mengekspresikan kemampuan yang dimiliki.

Ketika siswa mengalami kesulitan dalam menyamakan tempo dan pola pukulan, pembina memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan permasalahan tersebut. Setelah itu, siswa melakukan latihan kembali sampai memperoleh pola permainan yang dianggap sesuai.

Dengan demikian, peran pembina dalam implementasi PjBL lebih diarahkan pada pemberian bimbingan dan pendampingan daripada memberikan seluruh jawaban kepada siswa. Salah satu temuan utama penelitian adalah munculnya kreativitas siswa dalam mengembangkan permainan hadroh. Kreativitas tersebut terlihat dari kemampuan siswa menciptakan variasi pola tabuhan, melakukan improvisasi, mengembangkan aransemen, dan menyesuaikan permainan dengan lagu yang dibawakan. Pembina mengungkapkan: Implementasi *Project Based Learning* juga ditemukan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah selama proses latihan. Permasalahan yang muncul antara lain ketidaksesuaian tempo, kesalahan pukulan, kurangnya kekompakan, serta kesulitan menyesuaikan vokal dengan permainan alat musik. Pembina menjelaskan: Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan proyek melatih siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi secara bersama-sama. Kemampuan memecahkan masalah tersebut menjadi salah satu bagian penting dalam perkembangan kreativitas siswa. Temuan penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa penerapan PjBL meningkatkan interaksi dan kerja sama antarsiswa. Kegiatan hadroh pada dasarnya merupakan kegiatan kelompok sehingga keberhasilan penampilan sangat bergantung pada kekompakan seluruh anggota.

Kerja sama tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa berkembang melalui proses interaksi sosial. Siswa mendapatkan ide dari anggota kelompok lainnya dan belajar menggabungkan berbagai gagasan menjadi satu bentuk karya atau penampilan.

Produk akhir dari proyek pembelajaran diwujudkan dalam bentuk penampilan hadroh pada kegiatan sekolah maupun kegiatan lainnya. Penampilan tersebut menjadi bentuk konkret dari hasil proses perencanaan dan latihan siswa. Penampilan memberikan pengalaman kepada siswa untuk mempertanggungjawabkan hasil proyek yang telah dikerjakan. Selain itu, siswa memperoleh pengalaman tampil di depan orang lain sehingga meningkatkan rasa percaya diri. Salah seorang siswa mengungkapkan:

Tahap terakhir adalah evaluasi. Berdasarkan hasil wawancara, setelah kegiatan latihan atau penampilan selesai, pembina melakukan evaluasi bersama siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan hasil proyek. Evaluasi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah dilalui. Siswa dapat mengetahui kesalahan, memperbaiki kekurangan, dan mempertahankan hal-hal yang sudah baik.

Kendala dan pendukung dalam pengembangan kreativitas siswa melalui *project based learning* pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura

Kreativitas siswa berkembang melalui kesempatan untuk mengeksplorasi ide, memecahkan masalah, dan menghasilkan inovasi dalam penampilan hadroh. Namun, keberhasilan pengembangan kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan,

melainkan juga oleh faktor pendukung seperti motivasi siswa, peran pembina, kerja sama kelompok, dan dukungan sekolah. Sebaliknya, kendala berupa keterbatasan fasilitas, perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan waktu, dan kurangnya kepercayaan diri perlu mendapatkan perhatian agar pelaksanaan Project Based Learning dapat berjalan lebih optimal.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pengembangan kreativitas siswa melalui Project Based Learning pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura telah berjalan dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa hambatan yang perlu diatasi. Upaya peningkatan fasilitas, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta pemberian motivasi dan pendampingan yang berkelanjutan diharapkan dapat semakin meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler hadroh.

Salah satu kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan *Project Based Learning* pada ekstrakurikuler hadroh adalah kemampuan siswa yang berbeda-beda. Tidak semua siswa memiliki kemampuan bermain hadroh pada tingkat yang sama. Sebagian siswa sudah memiliki pengalaman bermain alat musik, sedangkan siswa lainnya masih berada pada tahap belajar dasar. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan proses latihan membutuhkan waktu yang lebih lama. Hal tersebut disampaikan oleh pembina ekstrakurikuler hadroh dalam wawancara: Perbedaan kemampuan tersebut berpengaruh terhadap proses pengembangan kreativitas. Siswa yang telah menguasai teknik dasar cenderung lebih mudah melakukan improvisasi dan menciptakan variasi permainan, sedangkan siswa yang masih dalam tahap pemula lebih banyak mengikuti contoh yang diberikan oleh pembina.

Kendala lainnya adalah keterbatasan waktu latihan. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan di luar jam pelajaran sehingga waktu yang tersedia relatif terbatas. Siswa juga memiliki kegiatan akademik dan kegiatan sekolah lainnya sehingga jadwal latihan terkadang harus disesuaikan.

Selain keterbatasan waktu, sarana dan prasarana juga menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan proyek. Jumlah alat musik yang tersedia harus disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler. Kondisi alat yang digunakan juga perlu diperhatikan agar proses latihan dapat berlangsung dengan baik. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu siswa:

Kendala berikutnya berkaitan dengan keberanian siswa dalam menyampaikan ide. Pada tahap awal pelaksanaan proyek, masih terdapat siswa yang pasif dan kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Siswa cenderung menunggu arahan pembina daripada menawarkan gagasan sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih perlu dikembangkan melalui pemberian kesempatan dan motivasi secara terus-menerus. Salah seorang siswa mengatakan: Meskipun terdapat beberapa kendala, implementasi *Project Based Learning* pada ekstrakurikuler hadroh juga didukung oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama adalah adanya peran aktif pembina dalam memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa. Pembina tidak hanya memberikan contoh teknik bermain hadroh, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola permainan sesuai dengan ide mereka.

Peran pembina sebagai fasilitator tersebut memberikan ruang kepada siswa untuk belajar secara aktif. Siswa tidak hanya menerima instruksi, tetapi terlibat dalam proses menentukan konsep, berlatih, melakukan percobaan, dan mengevaluasi hasil latihan. Faktor pendukung lainnya adalah adanya kerja sama antarsiswa. Dalam pengerjaan proyek hadroh, siswa harus mampu bekerja dalam kelompok karena setiap anggota memiliki peran yang berbeda. Ada siswa yang bertugas sebagai vokalis, pemain bass hadroh, pemain darbuka atau alat perkusi lainnya, serta siswa yang membantu menyusun konsep penampilan. Kerja sama tersebut memberikan pengalaman kepada siswa untuk bertukar ide dan belajar dari kemampuan teman. Kondisi ini juga membantu siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan mencoba pola permainan baru.

Selain itu, motivasi siswa untuk mengikuti pertunjukan menjadi faktor pendukung yang cukup kuat. Adanya kesempatan tampil dalam kegiatan sekolah membuat siswa memiliki tujuan yang jelas dalam mengerjakan proyek. Siswa terdorong untuk melakukan latihan secara lebih serius karena hasil latihan akan ditampilkan di hadapan orang lain. Kesempatan untuk tampil tersebut juga menjadi sarana bagi siswa untuk menguji hasil kreativitas mereka. Siswa dapat melihat secara langsung kekurangan dan kelebihan penampilan yang telah dipersiapkan. Setelah penampilan, pembina melakukan evaluasi

bersama siswa sehingga pengalaman tersebut dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk proyek berikutnya.

Dalam mengatasi keterbatasan waktu, latihan diarahkan agar lebih terstruktur. Pembina menentukan target yang harus dicapai dalam setiap pertemuan sehingga waktu latihan dapat digunakan secara efektif. Sementara itu, untuk mengatasi keterbatasan alat, siswa dapat melakukan latihan secara bergantian dan sebagian siswa melakukan latihan pola pukulan tanpa alat sambil mengamati anggota kelompok lainnya.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kendala dalam pengembangan kreativitas siswa melalui *Project Based Learning* pada ekstrakurikuler hadroh lebih banyak berkaitan dengan faktor teknis dan kesiapan siswa, sedangkan faktor pendukung utamanya adalah peran pembina, kerja sama kelompok, motivasi untuk tampil, serta tersedianya kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk menciptakan kegiatan ekstrakurikuler hadroh yang lebih aktif, kreatif, dan berorientasi pada pengalaman nyata siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kreativitas siswa pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura berkembang melalui proses pengalaman, latihan, eksplorasi, kerja sama, dan penyelesaian masalah secara berkelanjutan. Kreativitas siswa tidak muncul secara instan, tetapi terbentuk melalui kesempatan untuk mencoba, menghasilkan ide, melakukan kesalahan, memperbaiki permainan, dan menciptakan variasi baru. Kegiatan ekstrakurikuler hadroh memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, ekstrakurikuler hadroh tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan pengembangan keterampilan seni dan musik, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, keberanian berinovasi, dan kemampuan memecahkan masalah siswa. Apabila proses latihan dilaksanakan secara terencana dengan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berkreasi dan menerapkan pendekatan *Project Based Learning*, maka perkembangan kreativitas siswa dapat terus ditingkatkan secara optimal.

Implementasi *Project Based Learning* pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura Kabupaten Batubara mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan berorientasi pada produk nyata. Penerapan model ini memberikan ruang kepada siswa untuk terlibat secara langsung mulai dari tahap perencanaan, pembagian tugas, pelaksanaan latihan, eksplorasi ide, penyelesaian masalah, kerja sama, hingga menghasilkan penampilan sebagai produk proyek. Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan variasi permainan hadroh, menghasilkan ide-ide baru, mencoba berbagai pola ritme, serta melakukan penyesuaian terhadap hasil latihan. Selain itu, siswa juga menunjukkan perkembangan dalam aspek tanggung jawab, kemandirian, kepercayaan diri, komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, *Project Based Learning* dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler hadroh. Keberhasilan implementasinya sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik, keterlibatan aktif siswa, kemampuan pembina dalam menjalankan peran sebagai fasilitator, ketersediaan waktu latihan, serta dukungan lingkungan sekolah. Melalui pelaksanaan proyek yang berkelanjutan dan evaluasi yang dilakukan secara konsisten, kegiatan ekstrakurikuler hadroh tidak hanya menjadi kegiatan pengembangan bakat seni dan musik, tetapi juga dapat menjadi sarana pembentukan karakter, kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, dan keterampilan sosial siswa.

Pengembangan kreativitas siswa melalui *Project Based Learning* pada ekstrakurikuler hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura dipengaruhi oleh adanya interaksi antara kendala dan faktor pendukung dalam proses pelaksanaannya. Perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan waktu latihan menjadi hambatan yang perlu dikelola dengan baik, sedangkan peran aktif pembina, kerja sama antarsiswa, motivasi untuk tampil, serta tersedianya kesempatan pertunjukan menjadi kekuatan utama yang mendukung keberhasilan kegiatan. Apabila kendala tersebut dapat diminimalkan melalui pengaturan jadwal latihan yang efektif, pembagian tugas berdasarkan kemampuan siswa,

pendampingan yang berkelanjutan, serta pemberian kesempatan yang lebih luas untuk berekspresi dan tampil, maka penerapan *Project Based Learning* pada ekstrakurikuler hadroh akan semakin efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan bermusik, kerja sama, rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemandirian siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Implementasi *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Ekstrakurikuler Hadroh di SMKS T. Amir Hamzah Indrapura Kabupaten Batubara”, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Kepala Sekolah: Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler hadroh dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti alat musik hadroh, perlengkapan pendukung latihan, serta ruang latihan yang nyaman. Dukungan dari pihak sekolah juga diperlukan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan hasil proyek pada berbagai kegiatan sekolah sehingga siswa memiliki motivasi untuk terus mengembangkan kreativitasnya.

Bagi Pembina Ekstrakurikuler Hadroh: Pembina ekstrakurikuler hadroh diharapkan dapat menerapkan *Project Based Learning* secara lebih terstruktur dan berkelanjutan. Pembina hendaknya tidak hanya berperan sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan ide, menyusun konsep, mencoba variasi pola tabuhan, mengembangkan aransemen, dan melakukan evaluasi terhadap hasil proyek. Pembina juga perlu memberikan motivasi kepada siswa yang masih kurang percaya diri agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif.

Bagi Siswa: Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam setiap tahapan proyek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan latihan, penyelesaian proyek, hingga evaluasi. Siswa hendaknya lebih berani menyampaikan ide, mencoba pola permainan baru, melakukan improvisasi, serta bekerja sama dengan anggota kelompok. Selain itu, siswa perlu meningkatkan kedisiplinan dalam mengikuti latihan agar hasil proyek yang dihasilkan dapat lebih optimal.

Bagi Sekolah: Sekolah diharapkan dapat mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler hadroh sebagai salah satu wadah pengembangan bakat, minat, kreativitas, dan karakter siswa. Sekolah dapat memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengikuti kegiatan atau perlombaan hadroh, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dengan adanya kegiatan tersebut, siswa dapat memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan kreativitas dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Peneliti selanjutnya:peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan *project based learning* pada kegiatan ekstrakurikuler seni, khususnya hadroh .penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan dan indikator kreativitas yang lebih beragam serta melibatkan jumlah informan dan Lokasi penelitian yang lebih luas . penelitian juga dapat mengkaji perkembangan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan *project based learning* sehingga perubahan kemampuan kreativitas siswa dapat diketahui secara lebih terukur.

REFERENSI

- Aan Komariah dan Dajam'an Satori. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Pressido, Ed.).
- Ananda, D. J. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 3 Kaliawi Bandar Lampung. *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(1), 70–80.
- Anggipitasari, A. P. H., & Widoningtyas, L. (2025). Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Project Based Learning dalam Pembelajaran IPS di SMPN 3 Kedungwaru. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(4), 199–211.
- Anggito, A. dan J. S. (2018). Metodologi penelitian kualitatif - Albi Anggito, Johan Setiawan - Google Buku. In *CV Jejak* (p. 268).
- Anita, T. M. (2015). Penerapanmodel Pembelajaran Projectbased Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9, 176–186.

- Ardianto, E. (2019). *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Simbiosis Rekatama Media.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Rineka Cip).
- Aziziy, Y. N., Wahyudi, W., & Araniri, N. (2024). *Project Based Learning* (Mifandi Ma).
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian* (Gunadarma).
https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Irianti, R. (2017). *Improving Creative Thinking Skills by Implementing Project Based Learning on Human Organ System Material*. 3(1), 42–45. <https://doi.org/10.2991/seadric-17.2017.81>
- Juni Hidayati Batubara, Izzatul Muthmainnah, Alya Hamzah Panggabean, Natasya Natasya, & Masnawari Harahap. (2024). Analisis Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Jurusan KPI Semester 6. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 78–87.
<https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.157>
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (IKAPI).
- Mangangantung, J., Pantudai, F., & Rawis, J. A. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1163–1173.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4962>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- Rajagukguk, S. (2024). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 306–312.
- Rimbani, R. M. (2020). *Bab Iii Metodologi Penelitian [Pdf]*. 20–32.
- Saputri, A., Lestari, G., Prasasti, C., & Hasybyyah, N. (2023). Efektivitas Kegiatan Seni Hadroh Sebagai Media Dakwah Dalam Pembinaan Akhlak Remaja Desa Terentang Bangka Barat 2551 Efektivitas Kegiatan Seni Hadroh Sebagai Media Dakwah Dalam Pembinaan Akhlak Remaja Desa Terentang Bangka Barat. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(11), 2551–2556.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Subiyantoro, S. (2025). *Buku Problem and Project-Based Learning* (Penerbit L).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Alfabeta).
- Zainuddin, A., Harahap, P., & Naldi, W. (2023). Motivasi Guru Menulis Karya Ilmiah; Faktor Penyebab dan Solusi (Studi Kasus Pada Guru Pai Di Sekolah Menengah Atas Negeri Rejang Lebong -Bengkulu). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01), 601–614. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3839>
- Zuchri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Syakir Media Pers, Ed.).